

KOLEJKA
INSTRUKCJA

~~Handwritten notes in red ink, including "Kolejka" and "Instrukcja".~~





Szanowni Państwo,



Oddajemy do Waszych rąk planszową grę historyczną „Kolejka”. W odróżnieniu od wielu innych, gra ta nie rekonstruuje ważnych dla świata procesów dziejowych czy wielkich bitew. Ten nowoczesny produkt edukacyjny powstał, by pokazać, w jakich realiach przyszło przez lata żyć Polakom. Przypomnieć, do czego, między innymi, doprowadził narzucony im komunizm.

Wiek XX był niezwykle trudnym okresem w historii Polski. 11 listopada 1918 r., po 123 latach niewoli spełnił się sen wielu pokoleń – niepodległe państwo polskie powróciło na mapę Europy. Nim zdołano je odbudować i zatrzeć ślady rozbiorów, nastąpił kataklizm II wojny światowej. 1 września 1939 r. Polska została zaatakowana przez Niemcy, a 17 września przez Związek Sowiecki. Kraj został ponownie podzielony i poddany brutalnej okupacji. Ofiarą represji padły miliony obywateli, a straty materialne w przeliczeniu na jednego mieszkańca były największe wśród wszystkich państw biorących udział w wojnie. Po klęsce powstania warszawskiego jesienią 1944 r. Niemcy systematycznie zburzyli większość zabudowy stolicy Polski.

Koniec wojny nie oznaczał dla Polaków upragnionej wolności. Arbitralną decyzją mocarstw blisko połowę terytorium wcielono do Związku Sowieckiego, w zamian Polska otrzymała byłe ziemie niemieckie. Zniszczony kraj stał się widownią nie tylko masowych migracji ludności, ale także bezwzględności wprowadzania komunistycznej dyktatury wzorowanej na systemie sowieckim. Na blisko pół wieku Polacy zostali pozbawieni podstawowych praw.

Społeczeństwo polskie nie zamierzało się jednak pogodzić z narzuconym systemem. Początkowo dominował opór zbrojny, który został jednak krwawo stłumiony. Kontynuowały go pojedyncze grupy, potem jednostki – ostatniego partyzanta zabito w 1963 r. Po zakończeniu wojny przez krótki czas działała legalna opozycja polityczna, zlikwidowano ją w 1947 r. Przez cały okres miały miejsce spontaniczne przejawy sprzeciwu – strajki, manifestacje etc. Do największych masowych protestów doszło w 1956, 1968, 1970 i 1976 r. Odpowiedzią władz za każdym razem było użycie siły i represje.

Sytuacja zmieniła się latem 1980 r., gdy skala strajków uniemożliwiła stłumienie ich siłą. Władze zdecydowały się na porozumienie z protestującymi. W efekcie powstał Niezależny Samorządny Związek Zawodowy „Solidarność”, który wkrótce skupił blisko 10 milionów członków. Władze komunistyczne nie zamierzały jednak pozwolić społeczeństwu na samodzielne kształtowanie własnego losu. Aby ocalić system, 13 grudnia 1981 r. wprowadzono w Polsce stan wojenny. „Solidarność” i inne niezależne organizacje przeszły do podziemia. Ich długotrwała walka przyniosła zwycięstwo w 1989 r., gdy po negocjacjach okrągłego stołu rozpoczął się proces oddawania władzy przez partię komunistyczną.

Akcja naszej gry dzieje się właśnie w tym czasie, w dekadzie „Solidarności”. Nie przedstawia ona jednak zmagania opozycji z władzą, masowych represji i powszechnego oporu. System komunistyczny miał także inną cechę, niezwykle uciążliwą dla społeczeństwa. Wprowadzał on, opartą na nierealnych zasadach,

centralnie zarządzaną gospodarkę planową. Powodowała ona, że system był chronicznie niewydolny i nie zaspokajał potrzeb społeczeństwa. Kryzys ekonomiczny swoje apogeum osiągnął w drugiej połowie lat siedemdziesiątych i trwał przez całe lata osiemdziesiąte. Skutkowało to ogromnymi problemami w życiu codziennym. Historyczny opis tych mechanizmów znajdzie Państwo na kolejnych stronach niniejszego opracowania.

Jak się wkrótce Państwo przekonają, gra wzbudza emocje, a niektóre jej elementy prowokują do śmiechu. Warto jednak chociaż na chwilę zadumać się nad losem tych ludzi, którzy nie mogli wyrwać się ze świata absurdu i mieszkali w nim przez długie lata. Wszystkich zainteresowanych tym i innymi aspektami najnowszych dziejów Polski zapraszam na stronę www.ipn.gov.pl/history.

Dr Łukasz Kamiński

Prezes Instytutu Pamięi Narodowej



KOLEJKA

GRA PLANSZOWA

Uprzejmie informujemy, że z chwilą otwarcia pudełka znaleźli się Państwo w Polsce w latach osiemdziesiątych XX wieku. Macie teraz zupełnie inne życiowe cele i całkiem prozaiczne pragnienia. Niestety realizacja Waszych marzeń jest ściśle związana z dostawami towarów do osiedlowych sklepów. Dobra wiadomość jest taka, że macie odłożonych trochę pieniędzy. Zła, że z uwagi na problemy z zaopatrzeniem, towar jest wydzielany w bardzo ograniczonych ilościach. Prosimy o niepopadanie w panikę i spokojne zajęcie miejsca w kolejce. Dostawa jest w drodze, a towaru być może wystarczy dla wszystkich. Jednocześnie

przypominamy, że przywilej obsługi poza kolejnością w jednostkach handlu detalicznego przysługuje jedynie osobom uprawnionym. Zalecamy uważne przestudiowanie poniższej instrukcji przed rozpoczęciem gry. Ścisłe przestrzeganie reguł jest fundamentem dobrej zabawy w gronie rodziny i przyjaciół. Z przykrością zawiadamiamy, że z uwagi na poruszany temat, u osób wrażliwych emocjonalnie gra może wywoływać negatywne emocje. Stwierdzono rzadkie przypadki łez bezsilności, zgrzytania zębami oraz objawy bezinteresownej złośliwości. Autorzy nie ponoszą odpowiedzialności za nieuzasadnione użycie gry.

INSTRUKCJA OBSŁUGI

LICZBA GRACZY: 2–5 osób

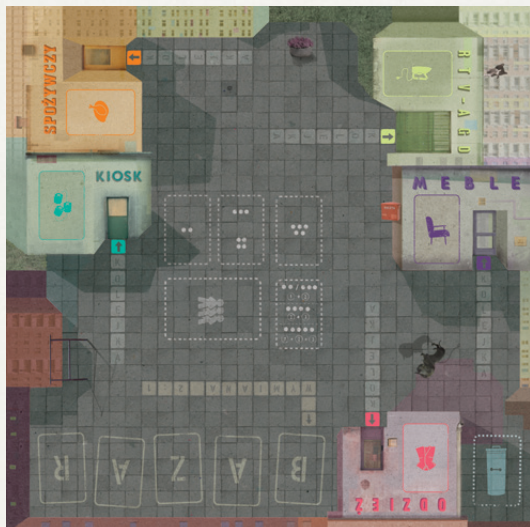
CZAS GRY: 60 min.

WIEK GRACZY: od 12 lat

ELEMENTY GRY

PLANSZA DO GRY

PLANSZA Z SAMOCHODAMI DOSTAWCZYMI



30 PIONKÓW w 6 kolorach (po 5 w każdym kolorze)



10

elementy gry

50 KART KOLEJKI
w 5 kolorach
(po 10 w każdym kolorze)



5 KART LISTY ZAKUPÓW



60 KART TOWARÓW
w 5 kolorach
(po 12 w każdym kolorze)



15 KART
DOSTAWY TOWARÓW
w 5 kolorach
(po 3 w każdym kolorze)



5 KART POMOCY GRACZA
w 5 kolorach
(po 1 w każdym kolorze)



1 ZNACZNIK GRACZA
ROZPOCZYNAJĄCEGO



1 ZNACZNIK
PRZEKUPKI

11

elementy gry

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie wszystkich artykułów wymienionych na karcie listy zakupów. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie ostatni artykuł ze swojej listy, wygrywa. Warunkiem koniecznym do zwycięstwa będzie umiejętne zagrywanie **kart kolejki**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Uwaga: poniżej opisano przygotowanie do gry pięcioosobowej, różnice w przygotowaniu gry cztero-, trzy- i dwuosobowej opisano w punkcie: **warianty dla mniejszej liczby osób**.

1. Umyjcie ręce.
2. **Planszę do gry** rozłóżcie na środku stołu tak, aby wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.
3. **Planszę z samochodami** dostawczymi połóżcie obok tak, aby miał do niej dostęp najstarszy z graczy. Ten gracz zostaje „kierownikiem”.
4. **Karty dostawy** przetasujcie i połóżcie zakryte na oznaczonym polu w centrum planszy.
5. **Karty towaru** podzielcie na kolory. Po jednej **karcie towaru** z każdego koloru rozłóżcie na bazarze w kolejności w jakiej występują symbole na samochodach dostawczych. Kolejność, w jakiej ułożycie karty na bazarze, nie zmieni się do końca gry. Pozostałe **karty towaru** połóżcie na planszy z samochodami dostawczymi w odpowiednich miejscach.
6. **Znacznik przekupki** postawcie na pierwszym polu bazaru (litera B).
7. Wybierzcie **kolory** swoich rodzin i rozdajcie graczom: **karty kolejki**, **karty pomocy gracza** oraz **pionki** w odpowiednich kolorach. Czarny kolor jest zarezerwowany dla **spekulantów**.

s. 37

8. Przetasujcie swoje **karty kolejki**, utwórzcie z nich stosy zakrytych kart do dobierania i weźcie do ręki trzy pierwsze karty ze swojego stosu.
9. Wylosujcie po jednej **karcie listy zakupów** i połóżcie odkryte przed sobą. Gracz z listą zakupów o najwyższym numerze bierze **znacznik gracza rozpoczynającego**.
10. Począwszy od gracza rozpoczynającego rozstawcie kolejno, według ruchu wskazówek zegara, po jednym **pionku** przed wybranym sklepem. Potem w ten sam sposób rozstawcie wszystkie pozostałe pionki. Pionki ustawiamy począwszy od pola z literą „K” jeden za drugim, tak by się ze sobą stykały.
11. Gdy kolejki będą już uformowane, na końcu każdej z nich ustawcie **spekulanta**, czyli pionek w czarnym kolorze. Jesteście gotowi na pierwszą dostawę towaru.



KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI W CIĄGU DNIA

Gra „Kolejka” podzielona jest na dni (tury), każdy dzień z kolei na sześć czynności (faz):

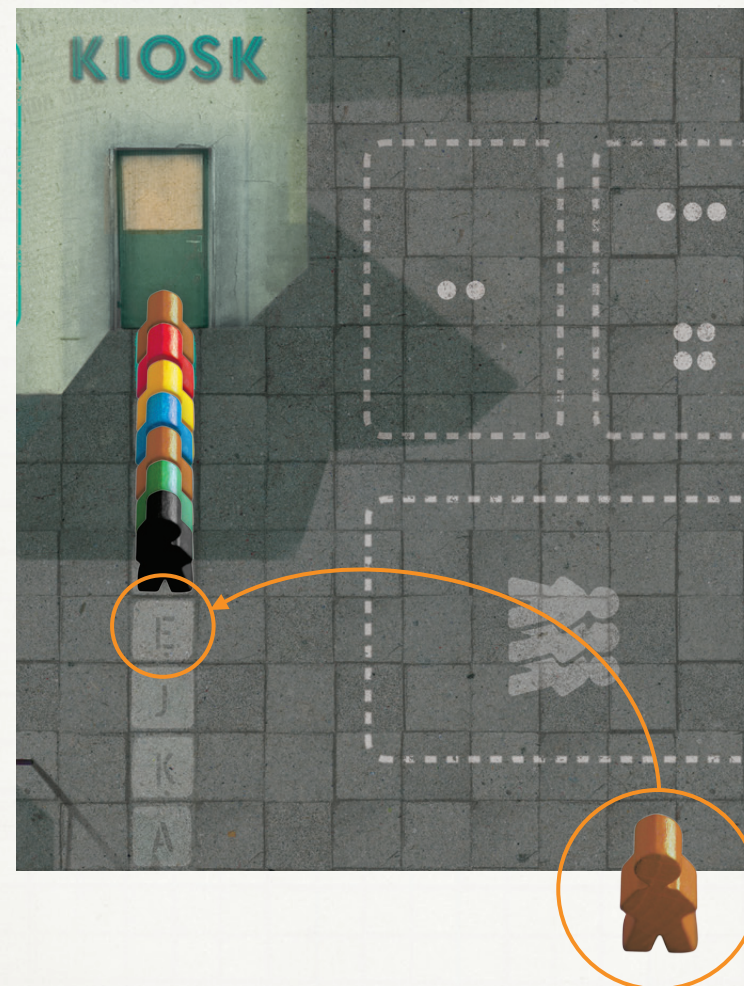
1. Zajmowanie miejsc w kolejkach.
2. Dostawa towaru.
3. Przepychanki kolejkowe.
4. Otwarcie sklepów.
5. Wymiana na bazarze.
6. „TePeZet”¹.

Faza 1. ZAJMOWANIE MIEJSC W KOLEJKACH

(UWAGA: w pierwszej turze pionki już są rozstawione, więc przechodzi się o d razu do fazy dostawy towaru).

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ustawiają **po jednym wolnym pionku** na końcu kolejki przed wybranym sklepem lub przed bazarem. Gdy gracze ustawią wszystkie swoje pionki w kolejce rozpoczyna się następna faza.

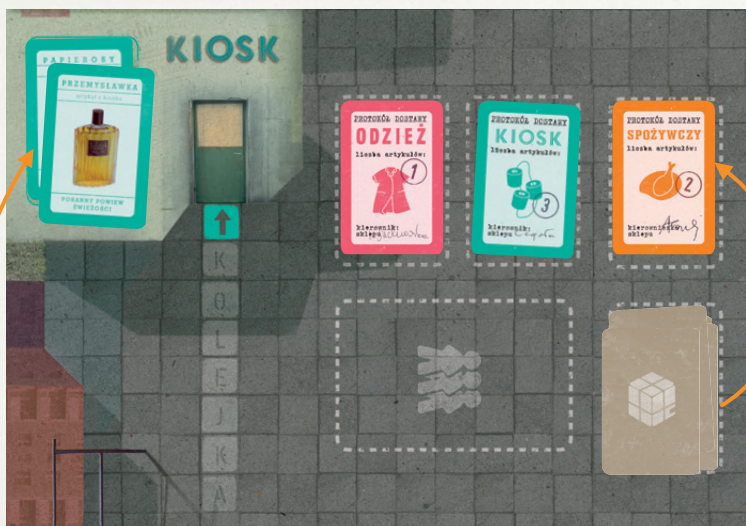
1. TPZ – termin techniczny – czas przygotowawczo-zakończeniowy liczony na podstawie czynności wymaganych do przygotowania i zakończenia danej operacji.



Faza 2. DOSTAWA TOWARU

„Kierownik” bierze trzy pierwsze karty ze stosu **kart dostawy** i kładzie je odkryte na oznaczonych miejscach w centrum planszy. 1. Zgodnie z informacją na kartach dostawy przekłada odpowiednią liczbę artykułów z samochodów dostawczych, o ile jeszcze się nie skończyły, do sklepów.

2. Towary w sklepach eksponuje się tak, by widoczne były ich nazwy.



Faza 3. PRZEPYCHANKI KOLEJKOWE

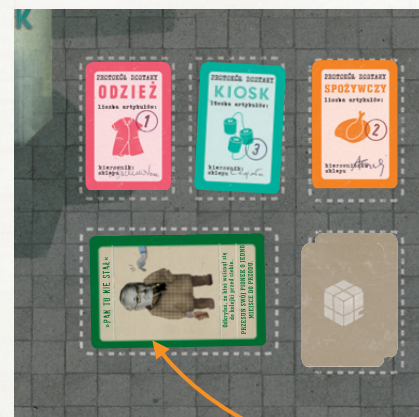
W tej fazie gracze zagrywają **karty kolejki** trzymane w ręku. Pierwszy ruch należy do gracza rozpoczynającego. Pozostali gracze zagrywają karty po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz ma dwie możliwości:

- Zagrać jedną z kart trzymanych w ręku. Zagrana kartę kładzie odkrytą na oznaczonym miejscu w centrum planszy, po czym od razu wykonuje opisane na niej działanie.
- Spasować, jeżeli nie chce lub nie może zagrać karty trzymanej w ręku.

Po powiedzeniu „pas” **karty kolejki** trzymane w ręku odkłada zakryte na wierzch swojego stosu kart. Po spasowaniu nie można więcej zagrywać kart kolejki w tej fazie. Niewykorzystane **karty kolejki** dobiera się z powrotem dopiero w fazie „TePeZeT” (patrz punkt „d”).

Na fazę przepychanek kolejkowych składają się z maksymalnie trzy rundy. Faza kończy się gdy wszyscy gracze wykorzystali dostępne karty bądź spasowali.

Uwaga: Zagrane karty kolejki pozostają na planszy aż do końca piątej tury gry (do soboty). Tylko graczom, którzy oszczędnie zagrywają karty, może ich wystarczyć na wszystkie pięć dni tygodnia.



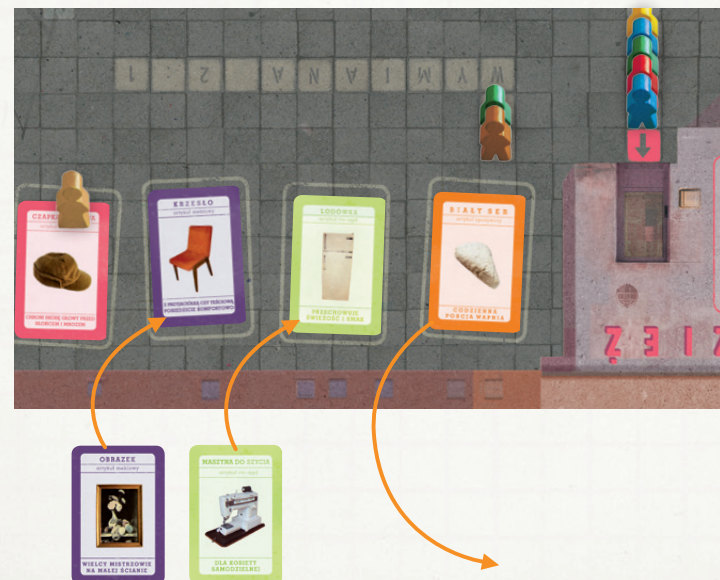
Faza 4. OTWARCIE SKLEPÓW

Gracze kupują wszystkie dostępne towary w otwartych sklepach. Każdy pionek może wybrać tylko jeden artykuł, dlatego bardzo istotne jest miejsce zajmowane w kolejce. **Pionek wraz z zakupionym artykułem opuszcza kolejkę i wraca do domu.** Karty towarów w domu należy kłaść przed sobą w taki sposób, by były one widoczne i łatwe do policzenia dla innych graczy. Po zebraniu wszystkich kart danego rodzaju ze swojej listy zakupów stos kart towarów należy odwrócić rewersem do góry tak, by inni gracze mogli jednym rzutem oka skontrolować nasze postępy w zbieraniu towarów. Jeżeli jakiś towar kupił **spekulant**, artykuł ten należy od razu położyć na odpowiednim polu na bazarze (czyli np. towar z kiosku kładziemy na tym samym polu, gdzie podczas przygotowania gry położyliśmy towar z kiosku), a spekulanta przesunąć na koniec tej samej kolejki. Jeżeli towarów było więcej niż pionków w kolejce, nadwyżkowe artykuły pozostają w sklepie do następnej tury.



Faza 5. WYMIANA NA BAZARZE

Gracze, którzy w fazie zajmowania kolejki ustawili swoje pionki przed wejściem na **bazar**, mogą teraz wymieniać dowolną liczbę posiadanych towarów na te dostępne na bazarze. Towar wymienia się w proporcji 2:1, czyli odkłada się w odpowiednie miejsca na bazarze dwa dowolne towary z mieszkania i zabiera wybrany artykuł z bazaru. Towary, na których stoi przekupka, można kupić w okazyjnej cenie 1:1. Po zakupach na bazarze pionek wraca do domu wraz z zakupionymi kartami towarów. Uwaga! Na bazarze nie obowiązuje reglamentacja. Jeden pionek może wrócić z bazaru niosąc kilka towarów. Jeżeli gracz nie chce robić zakupów na bazarze mówi „pas” a jego pionek może zostać przed bazarem do następnej tury lub wrócić do domu bez towaru. Niezależnie od decyzji gracza prawo do zakupów przechodzi na następnego gracza w kolejce.



Faza 6. TEPEZET

Pod koniec każdej tury wykonuje się następujące czynności:

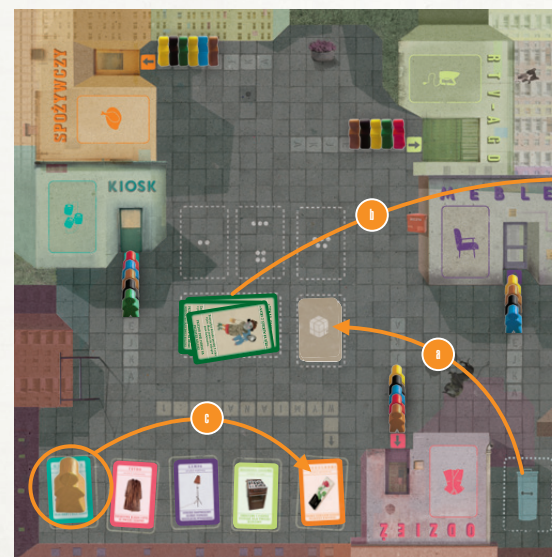
- Kierownik odwraca zużyte **karty dostawy towaru** i przekłada je na pole z koszem w rogu planszy.
- Leżące w sklepach karty "Remanent" przekłada się na stos kart zużytych.
- Znacznik przekupki** przesuwa się na następne pole bazaru. Jeżeli przekupka była na ostatnim polu bazaru (oznaczonym literą "R"), wykonuje się czynności opisane w punkcie "sobota".
- Każdy z graczy dobiera trzy karty z wierzchu swojego stosu **kart kolejki**. Jeżeli stos się wyczerpał, nie dobiera więcej kart. W ręce nie można mieć więcej niż trzy karty. Gracze mogą też zabrać do domu dowolną ilość własnych pionków.
- Kolejny gracz bierze **znacznik gracza rozpoczynającego**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i rozpoczyna się następna tura od fazy zajmowanie miejsc w kolejkach.



SOBOTA

Koniec piątej tury oznacza, że skończył się tydzień pracy. Należy zrobić porządek na planszy. „Kierownik” wyznacza graczy do pomocy. W sobotę należy:

- Opróżnić kosz w rogu planszy, a wszystkie **karty dostawy** przetasować i położyć z powrotem na polu dostawy towaru.
- Posortować na kolory i oddać graczom „zużyte” **karty kolejki** leżące na środku planszy. **Karty kolejki** otrzymane w sobotę należy przetasować osobno i położyć pod spód stosu kart do dobierania.
- Ustawić **przekupkę** z powrotem na pierwszym polu bazaru i przejść do punktu „d” fazy „TePeZet”.



KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy kupił lub uzyskał poprzez wymianę ostatni towar ze swojej **listy zakupów**, wygrywa grę. Jeżeli w tym samym momencie kilku graczy zakończyło grę, co może mieć miejsce, gdy będąc równocześnie pierwsi w kolejkach do sklepów (a następnie odpowiednio: drudzy, trzeci itd.) jednocześnie zakupili ostatnie artykuły z listy, o wygranej decyduje liczba nadwyżkowych towarów. Jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, należy ogłosić remis. Gra może skończyć się także z końcem tury, w której wyczerpały się wszystkie towary na samochodach dostawczych oraz w sklepach. W takiej sytuacji wygrywa ten z graczy, któremu brakuje najmniej towarów do zrealizowania listy zakupów. W przypadku remisu w liczbie towarów z listy oraz towarów nadwyżkowych należy ogłosić remis.

WARIANTY DLA MNIEJSZEJ LICZBY OSÓB

W grę „Kolejka” może grać od 2 do 5 osób. Przy mniejszej liczbie graczy zmniejsza się liczba towarów dostarczanych do sklepów. Informacje o wymaganej ilości towarów zostały w sposób schematyczny przedstawione na planszach do gry.



Na początku gry odrzuć do pudełka po dwie **karty towarów** każdego koloru oraz wszystkie karty dostawy z liczbą „1”. W fazie dostawy towaru odstawiaj tylko dwie **karty dostawy**.



Na początku gry odrzuć do pudełka trzy **karty towarów** każdego koloru oraz wszystkie karty dostawy z liczbą „3”. Ponadto przy losowaniu list zakupów „kierownik” powinien dopilnować, aby wszystkie

trzy wylosowane karty miały sąsiadujące ze sobą numery (uwaga: „5” sąsiaduje z „1”). Jeśli została wylosowana karta z „oddalonym” numerem, odłóż ją do pudełka i wylosuj jedną z dwóch pozostałych kart. Podczas fazy **dostawa towaru** odstawiaj tylko dwie **karty dostawy**.



Na początku gry odrzuć do pudełka po pięć **kart towarów** każdego koloru oraz wszystkie karty dostawy z liczbą „3”. Ponadto przy losowaniu **list zakupów** „kierownik” powinien dopilnować, aby obie wylosowane karty miały sąsiadujące z sobą numery (uwaga: „5” sąsiaduje z „1”). Jeśli wylosujecie karty z „oddalonymi” numerami, powtórzcie losowanie. Podczas fazy **dostawa towaru** odstawiaj tylko jedną **kartę dostawy**. **Karty dostawy** przetasuj dopiero w drugą **sobotę**.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

KTÓRE SKLEPY SĄSIADUJĄ ZE SOBĄ?

Wszystkie sklepy sąsiadują ze sobą. Decyzja o wyborze sąsiedniego sklepu przy zagrywaniu karty „Pomyłka w dostawie” oraz „Szczęśliwy traf”, należy do gracza.

CZY MOŻNA ZAGRAĆ KARTĘ, JEŻELI OPISANE NA NIEJ DZIAŁANIE JEST NIEMOŻLIWE DO WYKONANIA?

Nie, działanie pokazane na karcie musi wywołać skutek. Nie można zagrać karty „Remanent” w pustym sklepie, „**Kolegi w Komitecie Wojewódzkim** **PZPR**”, gdy skończyły się zakryte karty dostawy, a „Krytyki władzy” na pionek stojący na ostatnim lub przedostatnim miejscu w kolejce itd.

CZY KARTY KOLEJKI MOŻNA ZAGRYWAĆ NA BAZARZE?

Karty kolejki nie mają żadnego wpływu na bazar. Nie można za ich pomocą przenosić towarów z bazaru, zmieniać miejsca w kolejce przed bazarem, ani przesunąć pionka do kolejki przed bazarem przy pomocy karty „Szczęśliwy traf”.

CZY MOŻNA PRZEPYCHAĆ SIĘ W KOLEJCE PRZED SKLEPEM, DO KTÓREGO NIE BYŁO DOSTAWY?

Tak, wszystkie pięć kart zmieniających ustawienie pionków w kolejce („Lista społeczna”, „Pan tu nie stał”, „**Matka z dzieckiem na rękę**”,

s. 37

„Krytyka władzy” i „Szczęśliwy traf”) można zagrywać na dowolny sklep, nawet ten, w którym nie ma towaru lub trwa remanent.

CZY MOŻNA ZAGRAĆ KARTĘ KOLEJKI TAK, BY ODWRÓCIĆ DZIAŁANIE POPRZEDNIO ZAGRANEJ KARTY?

s. 35

Tak, „**Lista społeczna**” może być zagrana nawet pięć razy w jednej kolejce. Podobnie towar przesuwany „Pomyłką w dostawie” może pięć razy przewędrować ze sklepu do sklepu.

CZY KARTĄ „SZCZĘŚLIWY TRAF” MOGĘ PRZESUNĄĆ SWÓJ PIONEK NA DRUGIE MIEJSCE W KOLEJCE, W KTÓREJ AKTUALNIE PIONEK STOI?

Nie, tą kartą można przesunąć pionek jedynie do sąsiedniej kolejki.

CZY MOGĘ ZAGRAĆ KARTĘ „ZWIĘKSZONA DOSTAWA” W DOWOLNYM MOMENCIE?

Nie, kartę „Zwiększona dostawa” można zagrać tylko na sklep, do którego dostarczono towar w fazie dostawy towaru w danej turze. Karty nie można zagrać, gdy dany towar skończył się na planszy z samochodami dostawczymi.

JAK DZIAŁA KARTA „TOWAR SPOD LADY”?

s. 34

Dzięki tej karcie można zabrać pionek z towarem do domu jeszcze w fazie przepychanek kolejkowych. Karta działa tylko wtedy, gdy jesteś pierwszy w kolejce a w sklepie jest towar.

KTÓRY TOWAR BIERZE SPEKULANT, JEŻELI W SKLEPIE ZNALAZŁ SIĘ TOWAR PRZENIESIONY „POMYŁKĄ W DOSTAWIE”?

s. 34

Spekulant „wybiera” zawsze w pierwszej kolejności towar, który można kupić w danym sklepie. Jeżeli wszystkie towary w sklepie znalazły się tam na skutek „Pomyłki w dostawie” spekulant wybiera pierwszy towar.



CZY DLA MOJEGO ZADANIA NA KARCIE LISTY ZAKUPÓW MA ZNACZENIE, JAKIE KONKRETNIE MAM ARTYKUŁY?

Nie, do zrealizowania listy zakupów potrzebne są dowolne artykuły z danego sklepu. Jeżeli masz do zdobycia dwa artykuły z kiosku, możesz kupić np. „Przemysławkę” i mydło „For you”.

CZY MOŻNA SIĘ WYMIENIAĆ TOWAREM Z INNYMI GRACZAMI?

Gracze mogą wymieniać się między sobą tylko za pośrednictwem bazaru.

CO OZNACZAJĄ SYMBOLE PRZY TYTULE NA KARTACH KOLEJKI?

Symbole przy tytule kart kolejki różnią się w zależności od koloru karty, ich celem jest pomóc tym, którzy mają trudności z rozpoznawaniem kolorów.

CZY MOŻNA NA SIEBIE ZAGRAĆ KARTĘ „KRYTYKA WŁADZY”?

Tak, kartę „Krytyka władzy” można zagrać zarówno na swoje pionki jak i na spekulanta.

CZY MOŻNA INGEROWAĆ KARTAMI KOLEJKI W KOLEJKĘ, W KTÓREJ SIĘ NIE STOI?

Tak.

CO SIĘ DZIEJE, KIEDY BRAKUJE TOWARÓW NA SAMOCHODZIE DOSTAWCZYM I NIE MOŻNA ZREALIZOWAĆ DOSTAWY?

Po wyczerpaniu się kart towarów danego typu na samochodach dostawczych kolejne karty dostawy danego typu należy ignorować. Nie można też zagrywać na dany towar karty „Zwiększona dostawa”.

CZY W KOLEJCE PRZED SKLEPEM MOŻE USTAWIĆ SIĘ DOWOLNA LICZBA OSÓB, CZY JEST JAKIŚ LIMIT?

W kolejce przed sklepem może stać dowolna liczba pionków.

CZY MOŻNA PRZEGLĄDAĆ W CZASIE GRY STOS ZUŻYTYCH KART KOLEJKI LUB KART DOSTAWY?

Nie.

Andrzej Zawistowski

O socjalistycznym podejściu do sklepu: czyli o kolejkach (i nie tylko) w PRL



Co by było, gdyby nie było PRL? – Wszystko!!!

— taki kawał polityczny przez kilkanaście lat był symbolem nie tylko zakłamania komunistycznej propagandy (twierdzącej, iż gdyby nie Polska Ludowa, Polacy żyliby w biedzie), ale też jednoznacznej oceny tego, do czego doprowadziła narzucona przez Sowietów władza. W całej 45-letniej historii Polski Ludowej nie było momentu, by jej obywatele (a przede wszystkim obywatelki – bo to na kobietach w głównej mierze spoczywał trud codziennych zakupów) mogli bez problemu kupić wszystko to, co było im niezbędne. Fatalna sytuacja na rynku zaopatrzenia nie była wywołana celowym działaniem przeciwko społeczeństwu. Żaden rząd komunistyczny nie miał zamiaru trzymać Polaków w ubóstwie. Byłoby to przecież niepożądane z wielu względów, zarówno politycznych, jak i strategicznych. Problem był tylko jeden, ale podstawowy – czy najpierw „uszcześliwiać ludzi” i podnosić ich stopę życiową, czy rozbudowywać

przemysł, zwłaszcza ten niekonsumpcyjny. Warto bowiem pamiętać, iż na komunistycznej władzy spoczywały ideologiczne obowiązki związane z realizacją haseł marksistowsko-leninowskich oraz budową gospodarki planowej i centralnie kierowanej. Co jednak najważniejsze, kraje bloku sowieckiego musiały rozbudowywać swój potencjał militarny, przygotowując się do starcia z Zachodem. Wymagało to olbrzymich nakładów finansowych, czynionych kosztem gałęzi produkujących na rzecz obywateli. Do tego dochodziła fatalna polityka władz w stosunku do wsi, powodując brak szerokiego zainteresowania rolników sprzedażą płodów rolnych. Próby tworzenia Państwowych Gospodarstw Rolnych (PGR) zakończyły się spektakularną klęską i ekonomiczną katastrofą. Ideologia więc zwyciężała nad dobrem obywateli. W takim wypadku w każdym demokratycznym państwie rządząca ekipa dostalaby czerwoną kartkę podczas wyborów i w ten sposób zakończyła okres sprawowania władzy. W PRL takie rozwiązanie nie było rzecz jasna możliwe i ludzie skazani byli na życie w rzeczywistości zafundowanej im wbrew ich woli. Oczywiście wspomniany powyżej rozwój przemysłu zbrojeniowego nie dotyczył tylko krajów bloku sowieckiego. Nawet współcześnie państwo polskie łoży duże kwoty na nowoczesny sprzęt dla armii. Gdzie więc tkwiła różnica? Otóż w gospodarce rynkowej działa zasada popytu i podaży. Sprawia ona, iż popyt ludności na towary jest zaspokajany przez podmioty gospodarcze zarabiające na produkcji i handlu. To prywatni przedsiębiorcy wyszukują luki i starają się je najkorzystniej dla siebie zapełnić. W PRL to nie było możliwe. W 1947 r. komuniści przeprowadzili tzw. bitwę o handel, czyli akcję usuwania z rynku prywatnych właścicieli. Prywatne sklepy zastąpione zostały państwowymi,

a o tym, co w nich sprzedawano, nie decydował popyt, a decyzja urzędnika państwowego. Handel prywatny, któremu udało się przetrwać, został sprowadzony do minimum (obejmując w dodatku ograniczony asortyment). Teoretycznie pozostawała jeszcze jedna możliwość zaopatrzenia się w niektóre brakujące towary – wyprawa za granicę. Było to jednak trudne z przynajmniej trzech powodów. Polska Ludowa, jak i inne kraje komunistyczne, nie pozwalała swoim obywatelom na swobodne podróże zagraniczne. Każdy taki wyjazd wiązał się z długotrwałym załatwianiem paszportu. W pierwszej połowie lat pięćdziesiątych otrzymanie zgody na wyjazd z kraju graniczyło z cudem (np. w ciągu całego 1954 r. wyjechało z Polski 1551 osób, z czego prywatnie do krajów zachodnich tylko 52 osoby). W kolejnych latach ten reżim zelżał, ale do końca istnienia PRL o zgodzie na opuszczenie Polski decydował urzędnik Ministerstwa Spraw Wewnętrznych. Drugim powodem był kłopot z pozyskiwaniem walut krajów zachodnich. Władze zezwalały na zakup waluty w banku jedynie w ściśle określonych przypadkach i w bardzo niewielkim wymiarze. Oczywiście pozostawał jeszcze czarny rynek, gdzie nielegalnie można było kupić potrzebną walutę. Tu jednak dochodzimy do trzeciego problemu: zarobki w Polsce były nieporównywalnie niższe niż na Zachodzie. Przeliczając czas pracy na ceny, w Polsce końca lat siedemdziesiątych mięso było dwukrotnie droższe niż w kapitalistycznej Republice Federalnej Niemiec, buty kosztowały pięć razy tyle, telewizor był droższy dziewięć razy, a samochód dziesięć. Tak więc Polak żyjący w PRL był praktycznie skazany na rodzime placówki handlowe oraz na bazary z towarami pochodzącym często z nielegalnych źródeł (gdzie jednak obowiązywały znacznie wyższe ceny). Od lat siedemdziesiątych do dyspozycji

były jeszcze znakomicie zaopatrzone sklepy „Pewexu”. W nich jednak kupowało się za dolary (i inne zachodnie waluty), które dla szarego obywatela, nieposiadającego rodziny za granicą, nie były dostępne (chyba, że na czarnym rynku). Dochodziło więc do absurdalnej sytuacji, w której klient „Pewexu” mógł w nim dokonać zakupów po popełnieniu przestępstwa nielegalnego nabycia waluty.

Oczywiście pojawiały się, choć krótkie, okresy stabilizacji zaopatrzenia (co nie oznaczało zaspokojenia wszystkich potrzeb konsumentów).

Wynikało to z polityki kolejnych ekip komunistycznych rządzących Polską. Kilkakrotnie po 1944 r. w Polsce pojawiły się następujące etapy polityki gospodarczej: etap prokonsumpcyjny (kiedy władze starały się zyskać poparcie społeczeństwa za pomocą zwiększania dostaw towarów konsumpcyjnych), etap proinwestycyjny (kiedy władze stawiały na przyspieszoną industrializację kosztem pogorszenia sytuacji materialnej społeczeństwa), etap korekty polityki gospodarczej (gdy rządzący orientowali się, iż ich polityka ekonomiczna może przyczynić się do społecznych niepokojów), wreszcie kryzys polityczny będący efektem nieudanej korekty. Ów kryzys polityczny przynosił zmianę ekipy rządzącej, a nowa ekipa, by uspokoić nastroje społeczne i zyskać przychylność obywateli, rozpoczynała politykę prokonsumpcyjną. Zaopatrzenie na krótko poprawiało się i cykl się powtarzał. Tym schematem można opisać politykę gospodarczą ekip Bolesława Bieruta, Władysława Gomułki i Edwarda Gierka.

Najbardziej ryzykowna okazała się polityka gospodarcza Edwarda Gierka. Zdecydował się on na duże podwyżki pensji, ale decyzja ta nie szła w parze z innymi posunięciami zapewniającymi stabilizację gospodarki.

Pierwsze lata dekady gierkowskiej były okresem najlepszego w historii PRL zaopatrzenia w sklepach (co po części było wynikiem wykorzystania kredytów zagranicznych). Zwiększenie na rynku ilości pieniądza, który nie miał pokrycia w towarze, doprowadziło do zwiększenia się tendencji inflacyjnych. W gospodarce rynkowej w takiej sytuacji następuje wzrost cen. Jednak gospodarka PRL dalej tkwiła w kosmicznym systemie nakazowo-rozdzielczym. To państwo ustalało wysokość cen, nie mogły więc one reagować na pojawiającą się inflację. W PRL zaczęła występować jej specyficzna forma – inflacja tłumiona (ukryta). Ludzie posiadający coraz więcej pieniędzy kupowali coraz więcej towarów, obawiając się, iż znikną one ze sklepów. Ceny, które nie rosły, zachęcały do takiego postępowania. Był to początek procesu, który doprowadził do załamania rynku zaopatrzenia. Dochody rosły szybciej niż zaopatrzenie rynku. Rosły też kolejki przed sklepami, a ludzie często kupowali to, co właśnie do sklepu przywieziono. Nie zawsze był to towar potrzebny kupującemu, ale był rzeczą, którą można było wymienić z kimś na inny poszukiwany artykuł (np. dywan na pralkę czy mikser na rower). Kolejki ustawiały się nie tylko przed sklepami spożywczymi, lecz praktycznie przed wszystkimi placówkami handlowymi (nie wyłączając nawet księgarni czy stacji benzynowych).

Nieodpowiedzialna polityka ekipy Gierka doprowadziła do kompletnego załamania na rynku handlu detalicznego. Krach gospodarki najbardziej odczuli szarzy obywatele stojący w tasimcowych kolejkach. W 1980 r. mięsa i jego przetworów oraz czekolady i jej wyrobów wystarczało dla 75 proc. potrzebujących, margarynę mogło kupić 79 proc. zainteresowanych, ser – 80 proc. Na początku lat osiemdziesiątych braki w zaopatrzeniu dotyczyły 80 proc. wszystkich artykułów konsumpcyjnych.





Lekiem na te problemy miała stać się reglamentacja, czyli wprowadzenie kartek. Były to specjalne bony na towary, wymagane (oprócz pieniędzy) przy zakupie. Ich wprowadzenie miało gwarantować przynajmniej minimalną ilość najpotrzebniejszych towarów (przede wszystkim żywności). W praktyce często nawet posiadając kartki, nie można było kupić potrzebnej rzeczy. Najbardziej rozbudowany system reglamentacji istniał w latach osiemdziesiątych, choć nie był to jedyny okres jej stosowania. Kartki obowiązywały w Polsce bezpośrednio po zakończeniu drugiej wojny światowej (podobnie jak np. w Wielkiej Brytanii), na

krótko pojawiły się w latach pięćdziesiątych, jako jeden ze sposobów nakłaniania Polaków do podejmowania pracy gwarantującej ich przydział, bowiem otrzymywali je tylko pracownicy określonych zakładów. Po raz trzeci reglamentacja pojawiła się w 1976 r., kiedy wprowadzono kartki na cukier. Od 1981 r. reglamentacja objęła mięso, a następnie m.in. alkohol, benzynę, buty, cukierki, czekoladę, masło, mleko pełnotłuste, mydło, papierosy, pieluszki dla dzieci, proszek do prania, przetwory zbożowe, tłuszcze roślinne i zwierzęce oraz zeszyty szkolne. Liczba kartek stała się tak duża, iż władze zmuszone były do wprowadzenia jeszcze jednego rodzaju bonów – kartek na kartki (czyli wkładek do dowodów osobistych, w których odnotowywano przydzielone kartki).

Oprócz wspomnianych wyżej kartek praktycznie przez cały okres PRL na specjalne talony kupowano m.in. samochody, węgiel i cement.

Czasami kartki były wykorzystywane jako zachęta do podjęcia pracy w określonym zawodzie. Słabo zmechanizowana gospodarka socjalistyczna opierała się przede wszystkim na dużym zatrudnieniu. Nie dziwi więc, iż zjawisko bezrobocia praktycznie nie istniało. Przeciwnie – z reguły brakowało rąk do pracy. Dlatego np. górnicy, oprócz względnie wysokiego wynagrodzenia i różnego rodzaju uprawnień socjalnych, otrzymywali specjalne kartki uprawniające do zakupu w lepiej zaopatrzonych sklepach. Osoba niepracująca w kopalni nie miała szans kupić w takim sklepie żadnego towaru.

Kłopoty w zaopatrzeniu, owa codzienna gra, w której nagrodą były zakupione towary, nie dotyczyły wszystkich. Władza zadbała bowiem, by jej funkcjonariusze ich nie odczuwali i stworzyła specjalne punkty handlowe. W latach pięćdziesiątych nazywano je „sklepami za żółtymi

firankami". Nazwa pochodzi stąd, iż w przeciwieństwie do normalnych placówek handlowych, w których witryny powinny przyciągać – sklepy dla władzy skrywały zaopatrzenie, by nie drażnić szarego obywatela lepszym, ale niedostępnym mu towarem. W kolejnych latach sklepy te likwidowano, a tworzone placówki (sklepy, kioski, bufety) na terenie komend milicji, jednostek wojskowych i niektórych komitetów PZPR. W czerwcu 1976 r. właśnie taki bufet – zaopatrzony znacznie lepiej niż powszechnie dostępne sklepy – odkryli demonstranci w gmachu KW PZPR w Radomiu.

Kolejki, nazywane często „ogonkami”, od drugiej połowy lat siedemdziesiątych stały się stałym elementem polskich ulic. Już samo pojawienie się grupy ludzi w pobliżu wejścia do sklepu było informacją, że do sklepu – jak mawiano – „coś rzucili”. W okresie permanentnych braków wszelkich towarów nie dziwiło, że ludzie najpierw stawiali w kolejce, a następnie zadawali charakterystyczne dla epoki pytania: „co tu dają?”, „co rzucili?” lub „za czym ta kolejka”. Nigdy bowiem nie było tak, iż do punktu sprzedaży trafiał pełen asortyment towarów. Czasami zaś dostawa potrafiła zaskoczyć nawet personel sklepu, gdy np. do sklepu obuwniczego trafiały szampony, kasety magnetofonowe czy olej silnikowy. Innym powszechnie używanym słowem było „polowanie”. Ludzie nie kupowali potrzebnych towarów, tylko na nie „polowali”. Kupowało się też „spod lady” lub „od zaplecza”, co oznaczało, iż pożądaný towar zdobywało się poza oficjalną dystrybucją, wykorzystując znajomości ze sprzedawcami.

W kolejkach stały całe rodziny, wymieniając się co kilka godzin. Normą było zwalnianie się z pracy, by odstać swoje w kolejkach i zrobić upragnione zakupy. Gdy do sklepu trafiał towar, sprzedawano go z reguły w ograniczonej ilości (abstrahując nawet od przydziałów kartkowych).

Dlatego też do kolejek zabierano nie tylko dorosłych czy emerytów, ale także małe dzieci. Każda bowiem osoba miała szansę na zakup towaru w przydzielonej ilości. Z biegiem czasu popularni stali się tzw. zawodowi stacze kolejkowi, zastępujący, czasem za opłatą, ludzi, którzy ze względu na inne obowiązki nie mogli stać w kolejkach przez długie godziny czy dni. Innym typem „zawodowego stacza” była osoba, która kupowała przywiezione właśnie do sklepu towary, by po znacznie wyższej cenie odsprzedać je tym, dla których zaopatrzenia nie starczyło.

Nie brakowało także osób, które korzystając z zamieszania, starały się dostać do sklepu poza kolejką. Dlatego też wraz z narastaniem trudności zaopatrzeniowych udoskonalała się organizacja kolejek. Samorządnie formowano komitety kolejkowe, które zajmowały się pilnowaniem porządku i prowadzeniem list oczekujących. Jeżeli dostawy towaru do sklepu od-





bywały się co kilka dni, wówczas komitet kolejkowy wprowadzał dyżury. Osoby zainteresowane zakupem musiały „wystać” określony czas w „ogonku” oraz musiały stawiać się kilkukrotnie w ciągu dnia na tzw. sprawdzanie obecności. Nieobecność oznaczała usunięcie z kolejki. Oczywiście lista społeczna nie dawała pełnej gwarancji kupna wymarzonego produktu. Czasami lepszym argumentem były mocne łokcie i silne nogi.

„Ogonki” miały także swój wewnętrzny porządek. Każda z kolejek dzieliła się przynajmniej jeszcze na dwie „podkolejki”: dla uprzywilejowanych, czyli uprawnionych do obsługi poza kolejnością i dla pozostałych. Do zakupu poza kolejnością uprawnieni byli m.in. inwalidzi, kobiety w ciąży i matki z małymi dziećmi. Nie dziwne więc, że istniał proceder „pożyczania” sobie na czas zakupów dzieci bądź inwalidów na wózkach. Miejsce w kolejce można było oczywiście odstąpić, co jednak trzeba było ogłosić tak, by inni stojący zostali poinformowani o pojawieniu się w „ogonku” nowej osoby.

Tak skomplikowany system rodził różnego rodzaju nadużycia. Jednym z najczęściej spotykanych było ukrywanie przez obsługę sklepów towarów i nielegalne sprzedawanie ich po wyższej cenie. Władze starały się walczyć z tym procederem. Sklepy kontrolowali żołnierze (Wojskowe Grupy Operacyjne) i tzw. aktyw społeczny (Inspekcja Robotniczo-Chłopska). Szukano ukrytych na zapleczu towarów, sprawdzano prawidłowość obsługi oczekujących w kolejce. Działania te nie przynosiły jednak pożądanego skutku. Na masową skalę pojawiła się spekulacja. Polegała ona na tym, iż osoby mające ułatwiony dostęp do niektórych towarów (np. przez znajomości towarzyskie) sprzedawały je poza oficjalnym obrotem po wysokich cenach. Pogoń milicji za spekulantami była częstym



tematem programów w radiu i telewizji. Przy okazji jednak niszczone typowe przykłady drobnej przedsiębiorczości. Wystarczy wspomnieć, iż przed sąd jako spekulant trafił człowiek, który legalnie kupował pieczywo w jednej z miejscowości, a sprzedawał z niewielkim zyskiem w drugiej – zresztą na prośbę jej mieszkańców.

Przez znakomitą część istnienia PRL Polacy zmuszeni byli do udziału w swoistej grze zaserwowanej im przez kierującą się ideologicznymi pobudkami władzę, starając się zapewnić sobie i swoim rodzinom minimum egzystencji. Zaprawieni w tej grze z czasem przystosowywali się do trudniej rzeczywistości. Wiedzieli co, gdzie, kiedy i od kogo można kupić lub z kim na co zamienić. Dlatego tak ceniono znajomości z ludźmi mającymi „odpowiednie dojsia”: ze sprzedawcami, kierownikami sklepów, kierownikami samochodów dostawczych, ludźmi aparatu władzy.

Sytuacja zaopatrzeniowa kraju często przyprawiała wielu o bezsilną złość i poczucie bezradności. W takich chwilach jedyną bronią, która

pozwalala choć przez chwilę zapomnieć o trudnościach dnia codziennego, był humor. Niektórzy historycy wręcz twierdzą, że im dłuższe stawały się kolejki przed sklepami, tym więcej powstawało w nich kawałów bezlitośnie krytykujących komunistyczną władzę. Kawały (jak choćby przywołany w tytule: co to jest kolejka? – socjalistyczne podejście do sklepu) w sposób znakomity, choć oczywiście mocno przerysowany, pokazują rzeczywistość, z jaką zmierzali się codziennie Polacy. Był to oczywiście „śmiejch przez łzy”. Śmiejch pomagał przetrwać i przynajmniej trochę złagodzić dolegliwości dnia codziennego. Generalnie jednak ludziom wówczas żyjącym wcale nie było do śmiejchu.

Za czym kolejka ta stoi?

Po szarość...

Na co w kolejce tej czekasz?

Na starość...

Co kupisz, gdy dociśniesz się wreszcie?

Zmęczenie...

Co przyniesiesz do domu?

Kamienne zwątpienie... [...]

Wiersz Ernesta Brylla „Za czym kolejka ta stoi?”, śpiewany w nieco zmienionej formie przez Krystynę Prońko jako „Psalm stojących w kolejce”, stał się wielkim przebojem początku lat osiemdziesiątych, czasami stawianym na równi z „Żeby Polska była Polską” Jana Pietrzaka. To w nim zawarta jest gorzka prawda o codzienności obywatela w PRL. Pozostaje mieć jedynie nadzieję, iż taka rzeczywistość pozostanie już tylko na kartach podręczników i planszy naszej gry.

Gra „Kolejka” wydanie międzynarodowe

Autor gry: Karol Madaj

Opracowanie merytoryczne: dr Andrzej Zawistowski

Koordinacja wydania: Karol Madaj, Aleksandra Sulej

Współpraca: Katarzyna Cegiela, Anna Klimowicz, Kamila Sachnowska, Olga Tumińska

Recenzja: dr Małgorzata Mazurek

Redakcja: Anna Piekarska

Projekt graficzny i skład: Natalia Baranowska, Marta Malesińska, Marta Przybył

www.manukastudio.pl, info@manukastudio.pl

Zdjęcia:

s. 4-5: Włodzimierz Pniewski/Reporter; s. 31: Włodzimierz Pniewski/Reporter;

s. 32: Marek Carrot/Fotonova; s. 35: Zbigniew Kosycarz/KFP/Reporter;

s. 36: Zbigniew Kosycarz/KFP/Reporter; s. 38: Kacper Krajewski/Reporter

Druk: Granna

Copyright © 2013 Instytut Pamięci Narodowej

Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Biuro Edukacji Publicznej

Ul. Towarowa 28, 00-839 Warszawa

Tel. 22 431 83 83, faks 22 431 83 80

Kontakt: karol.madaj@ipn.gov.pl, www.ipn.gov.pl/gry

Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry, szczególnie:

– za udostępnienie obiektów do sfotografowania bądź zdjęć towarów:

Muzeum Komunizmu „Socland”, komisowi meblowemu „Okazja” oraz Robertowi Ciupie, Michałowi Ginterowi, Tomaszowi Ginterowi, Luizie Grzegorzewskiej, Lucynie i Henrykowi Madajom, Annie i Krzysztofowi Mirowskim, Rafałowi Pękale, Danucie i Konstantemu Radoszom, Agnieszce Rudzińskiej, Andrzejowi Zawistowskiemu i Piotrowi Życieńskiemu;

– za cierpliwe znoszenie kolejnych prototypów i bardzo konstruktywne uwagi do mechaniki gry testerom z Monsoon Group:

Witoldowi Janikowi, Sławomirowi Kakietekowi, Oli Kobyleckiej, Arturowi Konefałowi, Marcinowi Krupińskiemu, Grzegorzowi Majewskiemu, Filipowi Miłusińskiemu, Jackowi Nowakowi, Łukaszowi Pogodzie i Michałowi Stajszczakowi – Wielkie dzięki! Bez Was ta gra byłaby dużo gorsza!

– za zainteresowanie, wsparcie i życzliwe testy:

Prezesowi IPN dr. Łukaszowi Kamińskiemu, dyrektor BEP IPN Agnieszce Rudzińskiej i pracownikom IPN z całej Polski, między innymi: Tomaszowi Ginterowi, Mirosławowi Jabłońskiemu, Dominice Krzykowskiej-Tworek, Michałowi Kurkiewiczowi, Janowi Olszowskiemu, Rafałowi Pękale, Annie Piekarskiej, Pawłowi Rokickiemu, Annie Siemińskiej, Konradowi Starczewskiemu oraz Beacie i Janowi Budzyńskim, Marii i Jędrzejowi Gąsiorowskiemu, Agnieszce i Wojciechowi Karwowskiemu, Agacie, Mateuszowi i Łukaszowi Madajom, Danucie i Konstantemu Radoszom, Joannie i Sławomirowi Słowikom, Tomaszowi Sulejowi, Magdalenie i Tomaszowi Wielgom, a także gościom 14. Pikniku Naukowego Polskiego Radia i Centrum Nauki Kopernik, gościom i animatorom Klubu Gracza przy Centrum Edukacyjnym IPN „Przystanek Historia”, gościom IV Polonijnych Spotkań z Historia Najnowszą;

– za dzielne testowanie instrukcji do gry:

Grzegorzowi Majchrzakowi, Marcinowi Szramie, Norbertowi Walczakowi, Norbertowi Wójtowiczowi, Maciejowi Żuczkowskiemu oraz uczestnikom forum gry-planszowe.pl: artch, FortArt, Michał Stajszczak, mn3006, paweln, traxek, WRS oraz xenotime.

Cena zł. 12.-
BN-65/7385-07 0801